PENERAPAN PAPAN PERJALANAN BELAJAR BERBASIS BINTANG UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MURID KELAS VI SDN 2 PALANGKA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Meylia Yuniarti[1]*; Roso Sugiyanto[2]

[1]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

[2]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: meyliayuniarti02@gmail.com

ABSTRAK

Keaktifan belajar menjadi perhatian karena murid cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan keaktifan belajar murid kelas VI SDN 2 Palangka melalui penerapan Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang dalam pembelajaran jarak jauh. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design* yang melibatkan 16 murid. Inovasi diterapkan pada pembelajaran IPAS melalui *Google Meet* dengan tujuh tahapan, yaitu START, JELAJAHI, TANYAKAN, PIKIRKAN, KERJAKAN, BAGIKAN, dan REFLEKSI, yang dilengkapi Bintang Belajar dan Kartu Dukungan Belajar. Data dikumpulkan melalui angket keaktifan belajar berisi 20 pernyataan dengan skala Likert lima poin. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji Shapiro–Wilk pada skor selisih, dan *Paired Samples t-Test*. Rata-rata skor meningkat dari 70,13 pada pretest menjadi 90,19 pada posttest, dengan kenaikan 20,06 poin. Hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t(15) = -13{,}914$; $p < 0{,}001$). Secara deskriptif, kategori keaktifan berubah dari cukup aktif menjadi aktif. Dengan demikian, inovasi ini berpotensi menjadi alternatif untuk mendukung keterlibatan murid dalam pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: keaktifan belajar; Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang; pembelajaran jarak jauh; IPAS; sekolah dasar.

ABSTRACT

Student engagement remains a concern because students tend to be passive and less involved in learning activities. This study aimed to analyze changes in the learning engagement of Grade VI students at SDN 2 Palangka following the implementation of a Star-Based Learning Journey Board in distance learning. A quantitative approach with a pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design was employed, involving 16 students. The innovation was implemented in Science and Social Studies (IPAS) lessons via Google Meet through seven stages: START, EXPLORE, ASK, THINK, WORK, SHARE, and REFLECTION.

These stages were supported by Learning Stars and Learning Support Cards. Data were collected using a 20-item learning engagement questionnaire with a five-point Likert scale. Data analysis involved descriptive statistics, the Shapiro–Wilk test on score differences, and the Paired Samples t-Test. The mean score increased from 70.13 on the pretest to 90.19 on the posttest, representing a gain of 20.06 points. The test indicated a statistically significant difference between the two measurements ($t(15) = -13.914$; $p < 0.001$). Descriptively, the engagement category changed from moderately active to active. These findings suggest that the Star-Based Learning Journey Board may serve as an alternative for supporting student engagement in distance learning.

Keywords: learning activeness; Star-Based Learning Journey Board; distance learning; Science and Social Studies (IPAS); elementary school.

1 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, murid tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran perlu dirancang dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi secara aktif. Keaktifan belajar menjadi penting karena proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga pada keterlibatan murid dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Keaktifan belajar dapat diamati melalui keterlibatan murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Nurlatifah, Haerudin, dan Alpian (2021), dalam penelitian tentang keaktifan belajar murid sekolah dasar selama pembelajaran daring, menemukan bahwa keaktifan belajar murid kelas IV di SDN Karawang Wetan II termasuk kategori kurang aktif. Hasil penelitian menunjukkan persentase antusiasme mengikuti pembelajaran sebesar 37%, interaksi dengan guru sebesar 38%, pengerjaan tugas sebesar 40%, dan aktivitas kelompok sebesar 39%. Penelitian tersebut juga mengidentifikasi motivasi dari guru sebagai salah satu faktor pendorong keaktifan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa upaya mendorong keterlibatan murid perlu menjadi bagian dari perencanaan pembelajaran, meskipun kondisi setiap sekolah memiliki karakteristik yang berbeda.

Berbagai strategi telah dikembangkan untuk mendorong keaktifan belajar murid. Wulan, Rahayu, dan Astuti (2023) menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Bakalan Krajan I Kota Malang. Penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan peningkatan persentase keaktifan klasikal dari 61,6% pada siklus pertama menjadi 78,3% pada siklus kedua dan 95% pada siklus ketiga. Penelitian

lain oleh Puspita Sari, Amalia, dan Sutisnawati (2022) mengkaji penggunaan media *Rainbow Board* untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Sementara itu, Pratiwi dan Nurjaman (2023) membahas penggunaan penghargaan Bintang Prestasi untuk mendorong motivasi belajar murid kelas II SDN Cimekar. Temuan-temuan tersebut memberikan dasar pertimbangan bahwa pembelajaran berbasis masalah, penggunaan media visual, dan pemberian apresiasi dapat menjadi alternatif untuk mendukung keterlibatan murid. Namun, masing-masing penelitian tersebut berfokus pada strategi dan konteks penerapan yang berbeda.

Permasalahan yang melatarbelakangi pengembangan inovasi ini berangkat dari pengamatan awal terhadap murid kelas VI. Ketika berada di luar kelas, murid terlihat aktif berinteraksi, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas bersama teman-temannya. Namun, ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas, murid cenderung lebih pasif dalam berpartisipasi. Perbedaan tersebut mendorong perlunya upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang dapat mengarahkan keaktifan murid ke dalam kegiatan belajar. Keaktifan yang dimaksud bukan sekadar aktivitas fisik atau interaksi sosial, melainkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, mengikuti diskusi, mengerjakan tugas, dan merefleksikan pengalaman belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan alur kegiatan yang jelas dan kesempatan berpartisipasi bagi murid.

Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan inovasi Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang. Inovasi ini dirancang sebagai panduan visual yang membantu murid mengikuti kegiatan pembelajaran melalui tujuh tahapan, yaitu START, JELAJAHI, TANYAKAN, PIKIRKAN, KERJAKAN, BAGIKAN, dan REFLEKSI. Pada tahap START, murid mengenali tujuan pembelajaran; JELAJAHI digunakan untuk mempelajari materi; TANYAKAN memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan; PIKIRKAN memfasilitasi diskusi dan penyampaian dugaan; KERJAKAN mengarahkan murid menyelesaikan Lembar Kerja Murid (LKM) secara mandiri; BAGIKAN memberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil pekerjaan; sedangkan REFLEKSI membantu murid meninjau kembali pengalaman belajarnya. Susunan tahapan tersebut diharapkan membuat kegiatan pembelajaran lebih terarah dan memberikan ruang bagi murid untuk terlibat dalam berbagai aktivitas belajar.

Ciri khusus inovasi ini terletak pada keterpaduan alur perjalanan belajar, Bintang Belajar, dan Kartu Dukungan Belajar. Bintang diberikan sebagai bentuk apresiasi ketika murid menunjukkan perilaku belajar sesuai kriteria yang ditetapkan, seperti berani bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berusaha menyelesaikan tugas secara mandiri. Satu bintang dapat ditukarkan dengan satu Kartu Dukungan Belajar yang berisi petunjuk atau pertanyaan pengarah untuk membantu murid ketika mengalami kesulitan. Dengan mekanisme tersebut, penghargaan tidak hanya berfungsi sebagai

penguatan terhadap keterlibatan murid, tetapi juga dihubungkan dengan dukungan terhadap proses belajarnya. Murid tetap diperbolehkan meminta penjelasan kepada guru apabila mengalami kesulitan, sehingga penukaran bintang tidak menjadi syarat untuk memperoleh bantuan dasar.

Penerapan inovasi ini selanjutnya dilakukan dalam pembelajaran IPAS kelas VI SDN 2 Palangka pada materi Gangguan pada Peredaran Darah Manusia dan Cara Menjaga Kesehatan Organ Peredaran Darah. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara jarak jauh melalui *Google Meet* dalam konteks penyesuaian kegiatan belajar akibat kabut asap di Palangka Raya. Dengan demikian, gagasan awal inovasi yang berangkat dari perbedaan keaktifan murid di luar kelas dan saat pembelajaran tetap menjadi dasar pengembangannya, sedangkan pembelajaran jarak jauh merupakan konteks penerapan inovasi dalam penelitian ini. Papan perjalanan digunakan untuk memandu kegiatan belajar, sementara diskusi kelas dilakukan melalui *Google Meet* dan LKM dikerjakan secara mandiri.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan kebutuhan pembelajaran yang telah diuraikan, penelitian ini menawarkan penerapan inovasi yang memadukan tujuh tahapan perjalanan belajar, apresiasi berupa bintang, dan Kartu Dukungan Belajar dalam satu rangkaian pembelajaran IPAS jarak jauh. Fokus tersebut berbeda dari penelitian terdahulu yang masing-masing mengkaji PBL, *Rainbow Board*, atau penghargaan bintang secara tersendiri. Kebaruan yang ditawarkan terletak pada integrasi komponen-komponen tersebut dalam inovasi Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang yang disesuaikan dengan pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas VI. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar murid kelas VI SDN 2 Palangka melalui penerapan Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang dalam pembelajaran jarak jauh. Perubahan keaktifan dikaji melalui angket sebelum dan sesudah penerapan inovasi, dengan lembar observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung.

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Pendekatan yang dipilih adalah kuantitatif, dengan desain *pre-experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok yang sama diukur sebelum dan sesudah diberi perlakuan guna melihat perubahan yang muncul (Soesana et al., 2023); perlakuannya adalah penerapan Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang. Penelitian berlangsung pada 12–14 Oktober 2026 di SDN 2 Palangka, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, melalui pembelajaran jarak jauh dengan *Google Meet* pada mata pelajaran IPAS.

2.2 Partisipan dan sumber data

Partisipan penelitian berjumlah 16 murid kelas VI SDN 2 Palangka yang mengikuti pembelajaran IPAS pada materi gangguan pada peredaran darah manusia dan cara menjaga kesehatan organ peredaran darah. Sumber data utama dalam penelitian ini berupa skor angket keaktifan belajar murid sebelum dan sesudah penerapan inovasi. Selain itu, lembar observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung pelaksanaan penelitian.

2.3 Instrumen dan prosedur

Instrumen penelitian menggunakan angket keaktifan belajar yang diadoptasi dari Utamiani (2022). Peneliti memilih 20 dari 35 butir pernyataan instrumen aslinya sesuai kebutuhan, tanpa mengubah redaksinya. Angket menggunakan skala Likert lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS), dengan rentang skor 1–5. Pernyataan positif diberi skor secara berurutan dari 5 hingga 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor sebaliknya. Pernyataan negatif terdapat pada butir nomor 5, 8, 12, 13, 15, 17, dan 20. Dengan demikian, total skor yang diperoleh setiap murid berkisar antara 20–100.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pretest, penerapan inovasi, dan posttest. Pretest dilaksanakan pada 12 Oktober 2026 untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar murid. Selanjutnya, pada 14 Oktober 2026 diterapkan Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang melalui tujuh tahapan, yaitu START, JELAJAHI, TANYAKAN, PIKIRKAN, KERJAKAN, BAGIKAN, dan REFLEKSI. Pelaksanaan dilengkapi dengan Bintang Belajar sebagai bentuk apresiasi terhadap keterlibatan murid serta Kartu Dukungan Belajar yang berisi petunjuk atau pertanyaan pengarah bagi murid yang mengalami kesulitan. Murid yang memperoleh satu Bintang Belajar dapat menukarkannya dengan satu Kartu Dukungan Belajar yang berisi petunjuk atau pertanyaan pengarah untuk membantu menyelesaikan kesulitan dalam pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, murid kembali mengisi angket sebagai posttest untuk mengetahui perubahan skor keaktifan belajar.

2.4 Analisis data dan etika penelitian

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata *(mean)* dan standar deviasi skor keaktifan belajar sebelum dan sesudah penerapan inovasi. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro–Wilk* terhadap skor selisih pretest dan posttest. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Samples t-Test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan skor keaktifan belajar sebelum dan sesudah penerapan inovasi.

Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan juga persetujuan dari para murid terkait kesediaan setelah mendapat penjelasan kegiatan yang dilaksanakan. Berkenaan dengan etika digital terkait privasi, maka peneliti menjaga identitas para murid sehingga diganti dengan kode nomor dalam hasil observasi dan angket.

3 HASIL

3.1 Statistik deskriptif keaktifan belajar

Hasil berasal dari pengukuran keaktifan belajar pada 16 murid kelas VI SDN 2 Palangka, sebelum dan sesudah Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang diterapkan pada pembelajaran IPAS jarak jauh.

Tabel 1 Total Skor Keaktifan Belajar Setiap Murid

No. Responden	Total Pretest	Total Posttest
1	65	90
2	67	95
3	71	95
4	68	82
5	76	100
6	71	89
7	77	90
8	70	82
9	66	85
10	74	91
11	74	85
12	70	98
13	68	87
14	70	92
15	66	85
16	69	97
Rata-rata	70,13	90,19

Sumber: Data hasil penelitian.

Kategori keaktifan disusun dengan membagi rentang skor teoretis menjadi tiga interval sesuai prinsip kategorisasi skor (Sudjana, 1996, hlm. 47). Angket berisi 20 butir dengan skala Likert lima poin, sehingga skor terendah yang mungkin adalah 20 dan tertinggi 100. Rentang ini dipecah menjadi tiga interval berlebar relatif sama: 20–46 untuk kurang aktif, 47–73 untuk cukup aktif, dan 74–100 untuk aktif (Tabel 2).

Tabel 2 Kategori Skor Angket Keaktifan Belajar

Rentang Skor	Kategori
20–46	Kurang Aktif
47–73	Cukup Aktif
74–100	Aktif

Sumber: Hasil perhitungan penulis berdasarkan rentang skor angket.

Tabel 3 merangkum data 16 murid. Sebelum inovasi diterapkan (pretest), rata-rata skor keaktifan adalah 70,13 dengan standar deviasi 3,59. Sesudahnya (posttest), rata-rata menjadi 90,19 dengan standar deviasi 5,66, atau naik 20,06 poin. Berdasarkan Tabel 2, pada pretest terdapat 12 murid dalam kategori cukup aktif dan 4 murid dalam kategori aktif. Setelah penerapan inovasi, seluruh murid (16 orang) berada dalam kategori aktif.

Tabel 3 Statistik Deskriptif Skor Keaktifan Belajar Murid

Pengukuran	Jumlah Murid	Rata-Rata	Standar Deviasi
Prestest	16	70,13	3,59
Posttest	16	90,19	5,66
Peningkatan rata-rata		20,06	

Sumber: Data hasil penelitian diolah menggunakan SPSS.

3.2 Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro–Wilk* terhadap skor selisih antara pretest dan posttest. Hasil pengujian menunjukkan nilai statistik sebesar 0,932 dengan signifikansi 0,264. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga tidak ditemukan penyimpangan normalitas yang signifikan pada skor selisih. Dengan demikian, asumsi normalitas untuk analisis *Paired Samples t-Test* terpenuhi.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Skor Selisih Keaktifan Belajar

Data	Statistik	df	Sig.
Selisih skor (pretest – posttest)	0,932	16	0,264

3.3 Uji hipotesis

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai t(15) = −13,914 dengan nilai signifikansi p < 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor keaktifan belajar murid sebelum dan sesudah penerapan Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang. Rata-rata skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest menunjukkan adanya peningkatan skor keaktifan belajar murid setelah penerapan inovasi.

Tabel 5 Hasil Uji *Paired Samples t-Test*

Perbandingan	t	df	Sig. (2-tailed)
Selisih skor (pretest – posttest)	-13, 914	15	<0,001

Sumber: Data hasil penelitian diolah menggunakan SPSS.

4 PEMBAHASAN

Peningkatan rata-rata skor keaktifan belajar dari 70,13 pada pretest menjadi 90,19 pada posttest menunjukkan adanya peningkatan skor setelah penerapan Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang. Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua pengukuran, dengan nilai (t(15)=-13,914) dan (p<0,001). Inovasi ini menyajikan tahapan kegiatan belajar yang terstruktur, mulai dari eksplorasi materi, bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, membagikan hasil, hingga refleksi. Tahapan tersebut memberikan panduan bagi murid untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan berpartisipasi secara lebih terarah.

Temuan ini sejalan dengan Nurlatifah et al. (2021), yang membahas keaktifan belajar murid sekolah dasar selama pembelajaran daring, serta Wulan et al. (2023), yang melaporkan peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS. Selain tahapan kegiatan, inovasi ini menggunakan Bintang Belajar sebagai apresiasi terhadap perilaku belajar yang tampak dan Kartu Dukungan Belajar sebagai bantuan ketika murid mengalami kesulitan. Hal ini memiliki keterkaitan dengan penelitian Pratiwi dan Nurjaman (2023) tentang penghargaan "Bintang Prestasi" serta Puspita Sari et al. (2022) tentang penggunaan media *Rainbow Board* untuk mendukung keaktifan belajar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut tidak secara langsung membuktikan efektivitas kombinasi komponen dalam inovasi ini.

Penerapan inovasi melalui *Google Meet* dalam konteks pembelajaran jarak jauh akibat kabut asap di Palangka Raya menunjukkan bahwa papan dapat digunakan sebagai panduan visual dalam pembelajaran. Namun, hasil penelitian ini terbatas pada 16 murid dalam satu kelas tanpa kelompok pembanding. Oleh karena itu, peningkatan skor belum

dapat dipastikan sepenuhnya disebabkan oleh inovasi tersebut. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak murid, menggunakan kelompok pembanding, dan menambahkan observasi untuk memperoleh gambaran keaktifan belajar yang lebih menyeluruh.

5 SIMPULAN

Penerapan Papan Perjalanan Belajar Berbasis Bintang diikuti peningkatan skor keaktifan belajar murid kelas VI SDN 2 Palangka dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran IPAS. Rata-rata skor meningkat sebesar 20,06 poin, dari 70,13 pada pretest menjadi 90,19 pada posttest. Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan perbedaan signifikan ($t(15)=-13{,}914$); ($p<0{,}001$). Inovasi ini berpotensi menjadi alternatif untuk mendukung keaktifan belajar melalui tahapan kegiatan terstruktur, Bintang Belajar, dan Kartu Dukungan Belajar. Namun, keterbatasan desain tanpa kelompok pembanding membuat peningkatan tersebut belum dapat sepenuhnya dikaitkan dengan penerapan inovasi.

PERNYATAAN PENULIS

Penelitian ini tidak memperoleh pendanaan khusus dari pihak mana pun, penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan yang memengaruhi pelaksanaan penelitian maupun penyusunan artikel, data penelitian tersedia dari penulis atas permintaan yang wajar dengan tetap memperhatikan kerahasiaan identitas murid, serta dalam proses penyusunan naskah penulis menggunakan ChatGPT dan Claude sebagai alat bantu untuk memperbaiki tata bahasa, menyempurnakan kalimat, membantu penataan daftar pustaka, dan memberikan masukan terhadap struktur penulisan, dengan tetap bertanggung jawab penuh atas pemeriksaan, keakuratan, dan seluruh isi artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Nurlatifah, E. F., Haerudin, & Alpian, Y. (2021). Analisis keaktifan belajar siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. Indonesian Journal of Primary School Education, 2(2). https://doi.org/10.36805/ijpse.v2i2.136

Pratiwi, E. F., & Nurjaman, A. R. (2023). Analisis efek pemberian reward "Bintang Prestasi" terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cimekar. Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora, 1(1), 35–41. https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65779

Puspita Sari, A., Amalia, A., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Matematika menggunakan media Rainbow Board di sekolah dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 3251–3265. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687

Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). Metodologi penelitian kuantitatif. Yayasan Kita Menulis. https://eprints.poltekkesadisutjipto.ac.id/id/eprint/2779/

Sudjana. (1996). Metoda statistika (Edisi ke-6). Tarsito.

Utamiani, N. M. (2022). Pengembangan instrumen penilaian keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 1 Puhu [Skripsi sarjana, Universitas Pendidikan Ganesha]. Repositori Universitas Pendidikan Ganesha. https://repo.undiksha.ac.id/11505/

Wulan, V. M., Rahayu, S., & Astuti, A. D. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada materi IPAS untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV-B SDN Bakalan Krajan I Kota Malang. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 3(9), 767–776. https://doi.org/10.17977/um065v3i92023p767-776